あどべんちゃあ☆Book

ドロロンえん魔くん

[設　定]

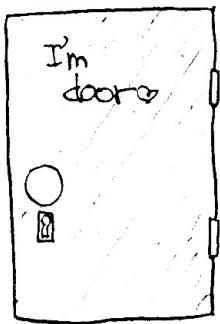
雪子姫が何者かによって連れ去られ、洋海小学校の時計台に監禁されている。

君(さん、くん)は雪子姫を助け出すために倉庫を出発した。

①倉庫を出た君はどうやって時計台まで行く？

- 空を飛んで行くなら⑭へ
- 地道に玄関から行くなら㉓へ

②君は右へ行くか（⑤へ）左へ行くか（⑬へ）

③カギを使ったがドアは開かない。

しつこく開けようとする人は⑦へ

あきらめる人は⑱へ

④階段があったので二階へ。
階段はまだ上に続いている。さーどうする？
・調子にのって三階へ行くなら
⑮へ
・ろう下を右へ進むなら
⑨へ

⑤つきあたりに階段があった。
君はそれを上る。
⑩へ

④〜⑤

⑥中に入ると「何の用だね。君ィ」と、とばっちり先生が出て来た。

・なぐりたおして先に進むなら
②へ

・訳を話して入れてもらうなら
㉒へ

⑦突然カギが爆発して
GAME OVER
どじわん

⑧中では何故かカパエルが倒れていた。しょーがないので倉庫まではこぶ

①へ

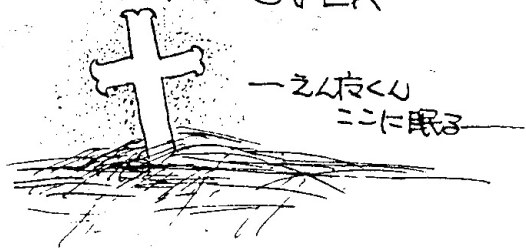
⑨少し行くとダラキュラが歩いていた。

・話しかけるなら㉑へ
・無視して進む人は⑫へ

⑩中へ入ると階段と左へ続くろう下がある。君は?

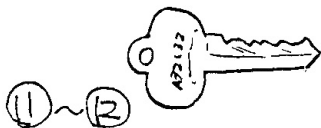
・左へ行く ― ⑬へ
・階段をのぼる ― ⑰へ

⑪健闘したが、やっぱり相討ち
GAME OVER

一えんだくん
ここに眠る一

⑫つきあたりの階段を上り、左へ
行くと時計台のドアを発見
ドアにはカギがかかっている。
君はカギを持っているか？

。もっている――③へ
。もっていない ――⑱へ

電子ン家のカギ

⑪～⑫

⑬歩いて行くと1年2組の教室から妖気が。
・中へ入ってみるなら—⑧へ
・無視して先へ進むなら④へ

⑭空を飛ぶとかまいたち三兄弟が現れてマントを切られてしまった。
GAME OVER

♫空からおちたらめりこんだ

⑮世の中そんなに甘くない。
大金塊現わる。

・闘う人は━⑪へ

・逃げる人は━⑳へ

⑯すべて転んでケガもして
GAME OVER

⑮〜⑯

⑰登っても登っても階段は果てしなく続いている。
どうやら幻覚のようだ。
仕方ないので引き返す。

——⑬へ

⑱「カギなんかいらねーや。妖能力・火炎放射!!」ということで、カギを破壊

——㉔へ

⑲中へ入ると階段と右へ続くろう下がある。君は、

。右へ行く——⑤へ

。階段を上る——⑯へ

⑳敵に背を向けるよーなやつは
えん戻くん失格だ。
よって GAME OVER

㉑ダラキュラは「これがないと
時計台のドアは開きません
よ」と 言って カギをくれた。
君は それを持って ⑫へ

㉒ 先生が話をわかってくれない
ので 頭にきてなぐりたおし
②へ

㉓ 玄関は3つある。君はどれを
選ぶ？
・中央なら⑥へ ・西なら⑲へ
・東なら⑩へ

⑳〜㉓

㉔中へ入ろうとドアを開けた
瞬間、頭の上に黒板消し
が‥‥。
中では「わーい、ひっかかった！」
と雪子姫が大喜び。
全て雪子姫のいたずら
だったのだ。
君は頭の上に黒板消しを
のせ、ぼーぜんと立ちつくす。

しかし雪子姫が無事だったので
HAPPY END？

おくづけ

作ったん　総裁ZX

カット及び
編集　雷子姫

発行団体名　ドロロンえんまくんFC
地獄別荘

発行年月日　S61.4.12

連絡先及び
責任者　〒280
千葉市仁戸名町438-11
小木曽早苗

協力　ミルク金時

落丁本・乱丁本は記念にどーぞ♥

ドロロン号も
よろしく♥